MCD Magazine

Het clubblad van MSX Club Drechtsteden

The Shrines of Enigma
Het beste van Kingsvalley en Usas

TP 3.3
Turbo Pascal volwassen?

MSX4PC
De beste upgrade voor uw PC

Read Only Magazine
Read once of read onmiddelijk?

Jaargang 5 Nummer 21 Mei/Juni 1995

COLOFON

Voorzitter
Hans Meijers, 078-511156

Penningmeester
Wim de Moor

Secretaris
Arjan Steenbergen, 078-146378

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-146378
Mark Sletterink, 078-167682

Bestuursleden
Yvonne Schuit, 078-160023
Henk Groffen, 078-184714

Vormgeving
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-511156

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.n.v. MSX Club Drechtsteden
Melijn 12, 4761 NM
Zevenbergen

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar:
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JG Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)
Fidonet: 2:285/36.6
Internet: arjen@multibyte.idn.nl
of: arjans@dds.dds.nl

Medewerker(s)
Sandy Brand

Met dank aan
Edward van Waardenburg

Copyright (C) 1994
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding.

Inhoud

Voorwoord 2
Tilburg '95 3
The Shrines of Enigma 6
Oh joy…stick! 8
Prive 1.0msx 13
Turbo Pascal 3.3 14
MSX4PC 16
R.O.M. 19
Muziekdemo's 21
FKD-FAN 24
The story of Snatcher 25

Let op:
De zaal is zoals vanouds weer om zeven uur open.

Agenda

Mei

12 clubavond
26 clubavond

Juni

9 clubavond
23 clubavond

Voorwoord

Beste MSX vriend(inn)en,

Het is alweer een paar clubavonden geleden dat de jaarvergadering gehouden werd. De opkomst viel tegen; slechts de helft van de leden was aanwezig. Juist op een jaarvergadering kunt u de dingen kwijt die u zo aan het hart gaan. En dit is ook een moment waarop u het bestuur kunt aanspreken met idee-en en vragen over de club en aanverwante zaken. Dit probeert het bestuur in een kort tijd bestek van een halfuur te doen zodat er nog genoeg tijd over blijft voor de gewone clubavond.

Genoeg hierover, nu de andere MSX zaken. Het is een paar weken geleden dat 'Tilburg' weer is geweest. Op het front van de software is er niet zoveel te melden, op een paar demo's en muziekdisks na. Maar op het gebied van hardware was er toch wel weer wat nieuws. De goed werkende scancer-interface was er te zien en te koop (wel wat weinig exemplaren aangemaakt). Ook een leuke zapper (infrarood ontvanger & zapper) waar je een afstandbediend programma mee kan ontwikkellen. Voor de club was Tilburg ook een goede dag, veel verkocht en goede contacten gemaakt of verstevigd.

Als ik dit stukje schrijf dan is de eerste warme dag van het jaar al geweest, en dat betekent dat we weer naar de zomer gaan. Nu denk ik als dadelijk weer velen van ons op vakantie gaan: kijk eens goed rond en ziet eens of u iets van een MSX ziet. Er blijken toch veel bezitters van een MSX in het buitenland te zitten (zwitserland, spanje en bijvoor-beeld italië). Het zou leuk zijn als we eens met die mensen in contact konden komen. Dit zonnige praatje lijkt misschien wat vroeg maar voor velen zijn de mei en juni maanden al de maanden waarin men op vakantie gaat en de volgende clubblad komt eind juni uit.

H.Meijers
(voorzitter MCD)

Tilburg '95

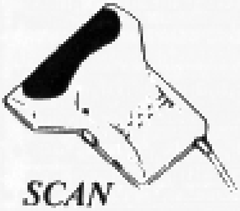
Standhouder zijn op een beurs is best leuk, maar het grote nadeel is dat je vaak heel vroeg op moet. Zaterdag 8 April was het weer zover: om 6 uur opstaan, om dan rond een uur of 8 in Tilburg de stand op te gaan bouwen.

Eenmaal wakker natuurlijk meteen een rondje gemaakt over de beurs. Er was zoals gebruikelijk weer van alles te zien - en te horen.

Bij de stand van Sunrise was het nog drukker dan normaal. Dat kwam omdat Sunrise nu eindelijk de *Moonsound* en de *Graphics 9000* kon leveren aan de mensen die zich daarvoor ingeschreven en betaald hadden. Hopelijk kunt u binnenkort in MCD Magazine een bespreking lezen over een van deze (of beide) produkten. Veel softwaremakers kondigden aan binnenkort produkten te gaan maken die deze uitbreidingen ondersteunen. Iets later dan gepland werd nu ook het eerste spel via het Sunrise Games Abonnement uitgegeven: *The Shrines Of Enigma*. In het vorige blad heeft u over de preview kunnen lezen, in dit blad staat een volledige recensie.

Een grote publiekstrekker was natuurlijk de handscanner interface die door MSX gg Tilburg, en later ook door ons, verkocht werd. De hele dag waren er demonstraties van de scannerinterface te zien. Wij hadden ook een interface meegenomen en demonstreerden die daar. De interface was snel uitverkocht. Er waren slechts 25 exemplaren aangemaakt, dus voor de middag was alles al uitverkocht.

Een leuk hebbedingetje, verkrijgbaar bij MCCA, was een InfraRood ontvanger voor de MSX. Je kan hiermee de signalen van een afstandsbediening ontvangen op je MSX. De diskette met bijgeleverde programmatuur werkte helaas alleen op een Philips afstandsbediening zodat niet zeker is of ik hier een recensie over kan schrijven.



Lang gewacht, stil gezwegen (nou ja...) , nooit verwacht, toch gekregen: Turbo Pascal 3.3 inclusief GIOS! Hoewel nog zonder handleiding, kon men Turbo Pascal 3.3 kopen bij MSX Computer Club Enschede voor het bedrag van 35 pietermannen. Een recensie staat elders in dit blad. Ook van MCCE af-

komstig is de utility DPDIRS. Hiermee wordt het eindelijk mogelijk om in Dynamic Publisher van directory te kunnen wisselen! Verplichte kost voor DP'ers met MSX-DOS2 in hun bezit want nu kunnen er dus meer dan 112 bestanden op 1 disk.

De MSX Fun Club had ook een aardige uitbreiding voor de MSX: een PC-modem adapter. Op deze adapter, bestaande uit een printplaat, een connector en één chip, kan je een intern PC modem prikken. Op die manier ben je dus niet afhankelijk van een RS-232 interface en een extern modem die beiden toch vrij prijzig zijn. Volgens de duitser die ik sprak was het geheel nog in ontwikkeling. Er draaide nu een 2400 baud modem dat via een speciaal programmaatje kon communiceren met een andere computer. Nadeel van dit interface is natuurlijk dat er nog geen software voor bestaat. De bestaande software voor RS-232 modems zal dus waarschijnlijk uitgebreid moeten worden.

MSX Club Gouda liet duidelijk merken dat ze nog steeds bestaan. Op de beurs werd een nieuwe ROM voor hun SCSI-interface geintroduceerd: de NOVAXIS 1.5 SCSI ROM. Volgens een advertentie die langs alle stands werd uitgedeeld, de eerste echte MSX SCSI standaard. Dit lijkt me wat overdreven, want waarom zouden alle SCSI-interfaces volgens de standaard van Gouda moeten gaan werken als ze het nu al prima doen?

De absolute klapper van de beurs was natuurlijk de MSX2 emulator die via de MCCM verkocht werd. De verkoop liep zo goed dat de toch niet geringe voorraad ontoereikend bleek te zijn. Gelukkig konden er ter plekke extra exemplaren worden aangemaakt.

Actieve spanjaarden verkochten een speciale Tilburg editie van hun blad FDK-FAN. Een goed uitziend tijdschrift dat vooral gericht is op de spellenmarkt, getuige de inhoud. Het tijdschrift deed me een beetje denken aan het blad van MSX-Engine.

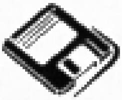
Wat uiteraard niet mag ontbreken op een beurs zijn muziekdisks. Die waren er dan ook weer volop aanwezig: The Carbuncle Big Band van Hegega, Cybersound van Compjoetania, Jarretenk MCFN en Real Motion van N.O.P. hoewel die laatste geen echte muziekdisk is maar een videoclip op diskette.

Ook van Compjoetania, maar uitgebracht via Sunrise, is de assembler/disassembler/editor/debugger/monitor Compass. Net als WB assembler een geïntegreerde omgeving met editor. Maar dan natuurlijk beter en sneller en uitgebreider etcetera.

MSX Magazine DTC is de nieuwe concurrent van MSX User en XSW Magazine. Een blad van twee velletjes A4, gemaakt met DP door twee jonge enthousiaste MSX'ers. En dat voor maar f2,50!

Het is de laatste tijd op MIDI gebied tamelijk rustig maar ondertussen wordt er hard gewerkt aan ten minste drie MIDI sequencers. Bij de stand van

MCCA was een heel fraai uitziend MIDI programma te bewonderen (de naam weet ik niet) evenals bij de stand van Emphasys (MEX). Een medewerker van Flying Bytes is bezig met Meridian, een volgens de specificaties veelbelovend programma dat minimaal 512 kB geheugen vereist.



Zo, neem nu maar even een bak koffie na deze wandeling over de beurs. Volgens sommigen was er weinig nieuws te zien op de beurs, maar als je er een artikel over gaat schrijven dan blijkt het tegendeel waar te zijn. Tot volgend jaar…

Arjan Steenbergen

Vul de onderstaande bon in om zo het Nederlands grootste tijdschrift voor de MSX te ontvangen. Dit blad is immers niet meer in de winkel verkrijgbaar. Dus stuur de bon (of een fotokopie daarvan) naar: **Aktu Publications b.v., Postbus 2545, 1000 CM te A'dam.**

Ja, ik neem tot wederopzegging een

☐ abonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * *f*60,- / Bfr. 1 200,
☐ diskabonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * *f*149,- / Bfr. 3 000,
(zie pagina 2 van MCCM 62 om een lopend gewoon abonnement op MCCM uit te breiden tot een diskabonnement op MCCM.)
Ik ontvang als welkomstgeschenk een gratis MSX Computer Magazine Listingboek en de Listingboekdiskette.

Naam: ....
Adres: ....
Postcode: .... Woonplaats: ....

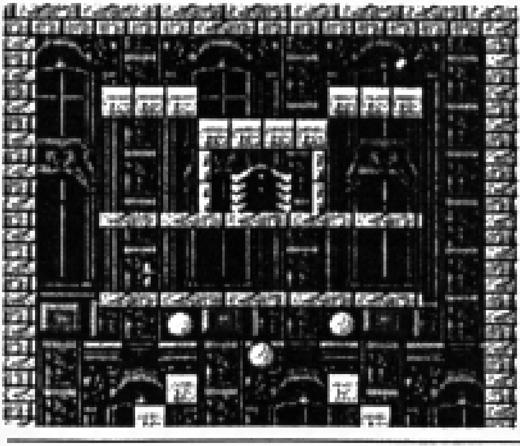
Handtekening: ....
(bij minderjarigheid handtekening één der ouders/verzorgers)

* Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u ontvang.

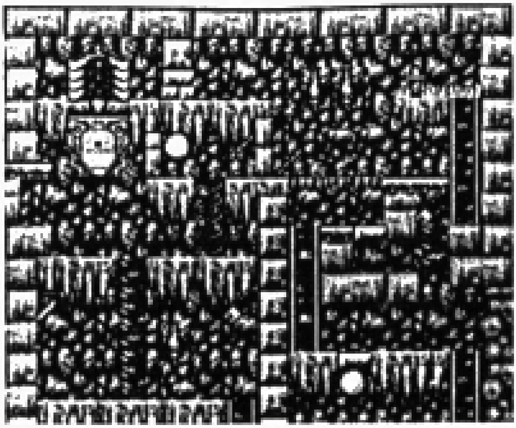
Een kruising tussen twee van de mooiste Konami's. Daar moet toch iets mooi uit komen.

Het wachten is de moeite zeker waard geweest: het spel is een juweeltje, zowel voor wat betreft spelkwaliteit als graphics als muziek. De leden van Element hebben hun werk prima gedaan. Het perfecte spel, ware het niet dat er nogal wat bugs in zitten, maar daarover straks meer.

The Shrines of Enigma is een regelrechte kloon van Kingsvalley II maar dan in de stijl van Usas. Dit geeft een grappig effect: in de ruïnes van een eeuwenoud klooster rondlopen met een kettingzaag! Wat minder afkijken van Kingvalley had waarschijnlijk een hoger realiteitsgehalte opgeleverd. Waar gaat het om in Enigma: de laatste inwoner van een oud klooster smeekt je om de grootste schat op aarde, de bron van alle leven, die in het klooster is verborgen, te beschermen. Maar blijkbaar zul je die bron eerst nog moeten vinden.



Enigma is een puzzelspel van het zuiverste water, waar je lang mee bezig zult zijn want er zitten maar liefst 40 velden in en 6 boss-monsters, en er zitten best lastige velden bij. Net als in Kingsvalley moeten er stenen verzameld worden. Om bij de stenen te kunnen komen moet er gehakt, geboord en gehamerd worden. Om het nog iets erger te maken lopen er ook nog vijanden rond die je het



leven zuur maken. Zijn eenmaal alle stenen verzameld dan is het enkele reis richting deur. Heb je die heelhuids bereikt dan ga je naar het volgende veld. Na ieder veld wordt een password gegeven zodat je een volgende keer verder kan gaan waar je gebleven was.

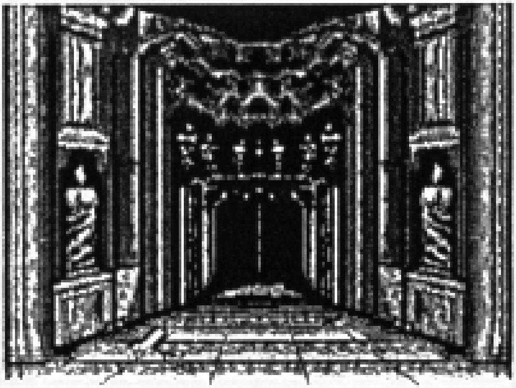
Tot zover gaat alles nog goed, maar er blijken in het spel toch nogal wat foutjes op te treden. Het invoeren van een password gaat niet altijd vlekkeloos en in het spel zelf wordt het speelscherm soms niet goed bijgehouden waardoor er rommel verschijnt. Zelf spontane resets komen voor. Sunrise biedt echter de mogelijkheid om uw exemplaar terug te sturen. Zodra er een goede versie is krijgt u die toegestuurd. Er zijn overigens de laatste tijd vrij veel patches uitgekomen door diverse spellen en programma's. Ik zal proberen om voor de jaarlijkse MCD Kadodisk een aantal van die patches te verzamelen.

Zoals gezegd ziet het spel er schitterend uit. De makers zijn dan ook geen onbekenden op spellen gebied.. De programmeur Jan van Valburg heeft al diverse bekende spellen op zijn naam staan (Giana Sisters, Retaliator). Hans Cnossen maakt tevens de muziek voor Sunrise Magazine dus dat zegt genoeg. John Robin smith is verantwoordelijk voor de graphics in het spel.

Conclusie

Een schitterend spel dat de liefhebbers van puzzelspellen, en Kingsvalley II in het bijzonder, niet mogen missen. Grafisch en muzikaal zeker een hoogstandje. Jammer van de bugs.

Arjan Steenbergen



Oh joy...stick!

Retaliator, de man die sneller is dan de BIOS, leest joysticks en cursortoetsen uit alsof het niks is...

Deze keer een programmaatje om de joysticks en cursortoetsen uit te lezen. "*Joystick en cursortoetsen...?*", hoor ik je nu al afvragen, "*...dat is toch niets nieuws?*" Nee, dat is zo, het MSX-BIOS heeft immers de routines `GTSTCK` (&HD005) en `GTTRIG` (&H00D8) om respectievelijk de cursortoetsen/joystick en de vuurknoppen uit te lezen. Deze routines zijn echter nogal traag en gebruiken veel registers. Bovendien kun je op het toetsenbord alleen maar de spatiebalk uitlezen en geen andere toets die als trigger B kan dienen. Je kunt de routines dus niet universeel gebruiken om zowel joystick als toetsenbord te ondersteunen. Met het programmaatje GETJOY.ASM zijn deze problemen voorgoed uit de weg geruimd. Het biedt naast een hogere uitvoersnelheid ook een tweede vuurknop voor het toetsenbord (de [shift] toets) en gebruikt slechts een minimum aan registers. Een kleine uitleg:

Keyboard-scan

Zoals je waarschijnlijk wel weet maken MSX computers gebruik van zogenaamde matrix-toetsenborden die per kolom uit gelezen kunnen worden. Voor nadere uitleg over de werking van matrix-toetsenborden verwijs ik u naar MCD Magazine nummer 11, pagina 12: "Computertechniek deel 4". In figuur 1 staat de inde-

Figuur 1: Toetsenbord 'matrix' layout

BIOS address	kolomnummer	Kolom Bits							
		7	6	5	4	3	2	1	0
0FBE5H	0	7	6	5	4	3	2	1	0
0FBE6H	1	;	]	[	^	=	-	9	8
0FBE7H	2	B	A	accent	/	.	,	`	'
0FBE8H	3	J	I	H	G	F	E	D	C
0FBE9H	4	R	Q	P	O	N	M	L	K
0FBEAH	5	Z	Y	X	W	V	U	T	S
0FBEBH	6	F3	F2	F1	code	caps	graph	ctrl	shift
0FBECH	7	ret	select	bs	stop	tab	esc	F5	F4
0FBEDH	8	right	down	up	left	del	ins	home	space
0FBEEH	9	4	3	2	1	0	/	+	*
0FBEFH	10	-	,	-	9	8	7	6	5

Kolomnummer 9 en 10 zijn de toetsen van het numerieke-toetsen blok.

ling van de kolommen beschreven. Het MSX-BIOS scant de hele matrix elke $^1/_{50}$ seconde af (of $^1/_{60}$ seconde als de VDP op 60 Hz draait) en zet de inhoud ervan op de adressen &HFBE5 tot en met &HFBEF. Door de nieuwe inhoud van de tabel te vergelijken met de oude kan het BIOS pas ingedrukte toetsen detecteren en zet deze in de keyboard buffer. Er wordt door de toetsenbordhardware gebruik gemaakt van zogenaamde *negative-logic*, wat in dit geval betekend dat een ingedrukte toets door een 0 wordt gerepresenteerd en niet door een 1.

Hoe leest het BIOS dit toetsenbord uit? In een MSX zitten een aantal hardware-onderdelen die door de processor (Z80 of R800) aangesproken moeten worden. Dit gebeurt door middel van een PPI, wat staat voor Programmable Perifery Interface, wat eigenlijk niets anders is dan een doorgeef-luik. Voor het toetsenbord wordt de 8255 PPI gebruikt (nee, dit heeft niets met de NMS 8255 te maken). Dit kleine stukje hardware dient infeite als buffer tussen de processor en de rest van de hardware. De 8255 PPI is verbonden aan de CPU door middel van vier poorten, waarvan er drie werkelijk dienen voor het doorgeven van data en de laatste de mogelijkheid biedt om de 8255 PPI in te stellen (zie figuur 2). Je kunt een kolom lezen door eerst het kolomnummer in K0 tot K3

Figuur 2: 8255 PPI poorten

```
* PPI-poort A (In/Out poort 0A8H):

MSB  7    6    5    4    3    2    1    0  LSB
    |   PG3   |   PG2   |   PG1   |   PG0   |
Primair slot-register met PG = pagina

* PPI-poort B (In/Out poort 0A9H):

MSB  7    6    5    4    3    2    1    0  LSB
    |KB7 |KB6 |KB5 |KB4 |KB3 |KB2 |KB1 |KB0 |
Kolom inhoud register met KB = Kolom Bit

* PPI-poort C (In/Out poort 0AAH):

MSB  7    6    5    4    3    2    1    0  LSB
    |KEY |CAP |OUT |MTR |SK3 |SK2 |SK1 |SK0 |
Met: SK  = geSelecteerde Kolom
     MTR = schakelt cassette MoToR relais:
           0 = aan (motor draait), 1 = uit
     CAP = laat het CAPS LEDje branden:
           0 = aan (CAPS brandt), 1 = uit
     KEY = wordt gebruikt voor het
           'klik'-geluidje dat hoorbaar is
           bij het aanslaan van een toets.
           In feite wordt het gemaakt door
           snel dit bitje heen en weer te
           schakelen, de fluctuatie die
           ontstaat wordt ook bij het
           geluid van de PSG gevoegd.

* PPI-'mode' poort (In/Out poort 0ABH):

NOOIT VERANDEREN!! De MSX-hardware is spe-
ciaal ontworpen om in een specifieke confi-
guratie te werken, deze poort wordt alleen
gebruikt bij het initialiseren van de hard-
ware en mag dan niet meer gewijzigd worden.
```

van PPI-poort C te zetten en vervolgens PPI-poort B te lezen. Het BIOS dumpt de verkregen waarde gewoon in de tabel maar je kunt er natuurlijk zelf bepaalde bitjes uit isoleren en er wat anders mee doen, maar denk aan de *negative-logic*! Je kunt hiermee dus ook reageren op toetsen die normaal niet in de keyboard buffer worden gezet, bijvoorbeeld: SHIFT, CTRL, CODE, enzo-

Figuur 3: 8910 PSG poorten

I/O poort	'Naam'	Functie
0A0H	Adresregister	Dit register bevat het PSG register nummer waarnaar geschreven of gelezen wil worden (wijst als het ware naar doel/bron.)
0A1H	Data-schrijfpoort	Schrijf naar deze poort de data die in het PSG register geschreven moet worden.
0A2H	Data-leespoort	Lees deze poort om de inhoud van het PSG register te verkrijgen.

voorts. Als je overigens steeds dezelfde kolom wilt uitlezen hoef je niet steeds PPI-poort C opnieuw in te stellen.

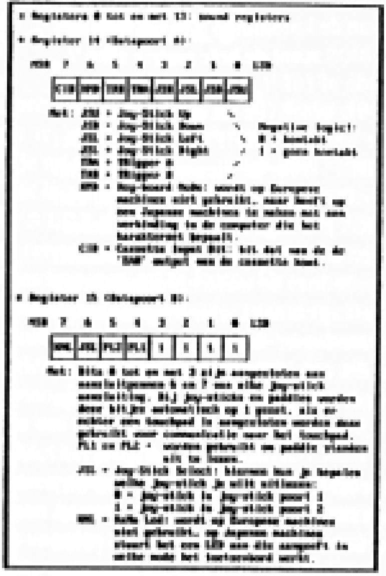
Joystick scan

Voor het lezen van de joysticks geldt ongeveer hetzelfde verhaal: de hardware (joystick) wordt via een PPI aan de CPU gekoppeld. Het bijzondere is echter dat hiervoor de PSG wordt gebruikt! De PSG heeft namelijk twee achtbits datapoorten over (genaamd A en B). Dit was natuurlijk ontzettend handig voor de ontwerpers van de MSX want op deze manier hoefden ze geen extra hardware te gebruiken. De 8910 PSG is met drie poorten verbonden aan de CPU waarmee hij kan worden aangestuurd (zie figuur 3). De PSG bevat 16 registers waarvan er 14 gebruikt worden om de drie geluidskanalen mee aan te sturen. De overige twee hebben een andere functie gekregen (zie figuur 4). Om een bepaald PSG register aan te spreken moet je altijd zorgen dat het adresregister naar dat register wijst. Ook hier hoef je niet steeds het adresregister opnieuw in te stellen als je het zelfde register blijft aanspreken. Om een joystick te lezen moet je eerst aangeven wélke joystick, met behulp van bit 6 van PSG register 15. Daarna kun je de status verkrijgen door PSG register 14 te lezen.

De ML-routines behoeven denk ik geen verdere uitleg. Ze zijn door een kleine optimalisatie wel een beetje onleesbaarder geworden, maar het verhoogt de uitvoersnelheid. Adios! *Chasher oneroagerrrh!* (NvdR. het wordt steeds erger he...)

Retaliator

Figuur 4: PSG registers



GET_JOY.ASM

```
          ORG    &HA000

;IN:   A = STICK# :
;          0 = keyboard
;          1 = joystick 1
;          2 = joystick 2
;OUT:  A = DIRECTION (0-8)
;      C = TRIGGER A
;      B = TRIGGER B
; (0 = not pressed,
;  1 = pressed)
;USES: F,H,L
;NOTE: PSGREG and PPIPRC
; will be reset to their
; initial value

PSGREG: EQU   &HA0
;PSG REGister pointer
;port#
PSGWDT: EQU   &HA1
;PSG Write DaTa into
```

```
;register port#
PSGRDT: EQU    &HA2
;PSG Read DaTa from
;register port#

PPIPRB: EQU    &HA9
;PPI PoRt B
PPIPRC: EQU    &HAA
;PPI PoRt C

GTSTTR:
;GeT STick and TRiggers
; of Goede Tijden Slechte
; Tijden Televisie
; Rotzooi... :)

        DI
;which stick?
        AND    A
        JP     Z,JUMP
;get stick 1 or 2
        AND    &B00000001
        ;reposition bit#0
        RRCA
        RRCA
        LD     B,A
;save old contents
        LD     C,PSGREG
        IN     H,(C)
        LD     A,15
        OUT    (C),A
;select which joystick
;is to be read
        IN     A,(PSGRDT)
        AND    &B10111111
        OR     B
        OUT    (PSGWDT),A
        LD     A,14
        OUT    (C),A
        IN     A,(PSGRDT)
;reset register with
;original contents
        OUT    (C),H
;calculate DIRECTION
        LD     L,A
        AND    &B00001111
        LD     C,A
        LD     B,0
        LD     A,L
        LD     HL,DIRTBJ
        ADD    HL,BC
;calculate TRIGGER B
        CPL
        AND    &B00110000
        ADD    A,A
        ADD    A,A
        ADD    A,A
        RL     B
;calculate TRIGGER A
        RLCA
        LD     C,A
        LD     A,(HL)
        EI
        RET
;DIRection TaBle Joystick
DIRTBJ: DEFB   0,0,0,0,0,
               4,2,3,0,6,
               8,7,0,5,1,0
;get stick 0
JUMP:
;save old contents
        IN     A,(PPIPRC)
        LD     H,A
        AND    &B11110000
        LD     L,A
        OR     6
        OUT    (PPIPRC),A
;calculate TRIGGER B
        IN     A,(PPIPRB)
        LD     C,&B00000001
        AND    C
        XOR    C
        LD     B,A
        LD     A,8
        OR     L
        OUT    (PPIPRC),A
;calculate TRIGGER A
        IN     A,(PPIPRB)
        LD     L,A
        AND    C
```

```
        XOR     C
        LD      C,A
        PUSH    BC
;calculate DIRECTION
        LD      A,&B11110000
        AND     L
        RRCA
        RRCA
        RRCA
        RRCA
        LD      C,A
        LD      B,0
        LD      A,H
        LD      HL,DIRTBC
        ADD     HL,BC
;reset register with
;original value
        OUT     (PPIPRC),A
        LD      A,(HL)
        POP     BC
        EI
        RET

;DIRection TaBle Cursor
DIRTBC: DEFB    0,3,5,4,1,
                2,0,3,7,0,
                6,5,8,1,7,0
```

EoL

MCD Hardware Service

Naast de hardware in onderstaand overzicht hebben we nu ook een lading spellen op cartridge te koop. Diverse konami's en andere bekende spellen. prijzen varieeren van 20 tot 40,=. Tevens hebben we nog twee Turbo 5000 cartridges liggen, waarmee u mooie screendumps kunt maken op de printer en nog veel meer.

Soort	Omschrijving	Opmerking	Huurprijs per maand	Verkoopprij
MSX2	NMS 8250	1 drive + harddisk	25,=	n.v.t.
MSX2	NMS 8280	512 kB	25,=	500,=
MSX2	NMS 8250	2 drives / 1 drive	17,50 / 12,50	300,= / 200,=
Printer	VW0030		12,50	175,=
Printer	TXP 1000	Thermische printer	2,50	50,=
Geluid	FM-PAC	originele Japanse	10,=	125,=
Joystic	Arcade, Suzo,...	Diverse joysticks	2,50 p/s	15,= p/s
Monitor	Kleur	diverse typen	15,=	250,=
Tablea	NMS 1150/00	Tekentableau	7,50	100,=
Mapper	512 kB		7,50	75,= / 100,=
Muis	Sony / Witty	met staart	2,50	50,=

Voor informatie kunt u bellen met Henk Groffen op tel. 078-184714.

Prive 1.0msx

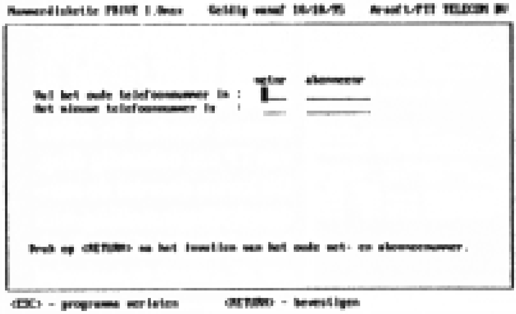
Weet u uw nieuwe telefoonnummer al? En weet u de telefoonnummers van de rest van de familie? Zoek het op met Prive 1.0.

Op 10 Oktober 1995 worden bijna alle telefoonnummers in Nederland 10-cijferig. Om oude telefoonnummers om te zetten in de nieuwe vorm biedt de PTT een aantal mogelijkheden:

- Er is een boekje verkrijgbaar waarmee u handmatig telefoonnummers kunt omzetten.
- Er is een computerprogramma waarmee particulieren telefoonnummers mee kunnen omzetten (Nummerdiskette Prive).
- Er is een computerprogramma waarmee zakelijke gebruikers automatisch bestanden met telefoonnummers kunnen omzetten (Nummerdiskette Zakelijk)
- Er zijn sources verkrijgbaar in C, Pascal en Cobol om zelf een omzetprogramma te maken (Nummerdiskette Pro).

Met behulp van deze laatste mogelijkheid, de (iets aangepaste) omzetroutines van de PTT, is een MSX versie van de nummerdiskette Prive gemaakt.

Het programma is geschreven in Pascal. Het programma is gecompileerd met Turbo Pascal 3.3, maar moet ook prima werken in Turbo Pascal 3.0 en waarschijnlijk ook op de PC. De oorspronkelijke omzetroutines van de PTT zijn iets aangepast om ze ook op de MSX te laten werken. In de file PRIVE.LIB staan de gemaakte aanpassingen beschreven.



Dit programma is freeware. De pascal sources worden meegeleverd, zodat u kunt zien wat er veranderd is en u eventueel zelf topepassingen kunt maken. U vindt het programma in de PD-bak van MCD.

Arjan Steenbergen

Turbo Pascal 3.3

Deze keer weer geen normale aflevering van de Turbo Pascal cursus maar een bespreking van Turbo Pascal 3.3.

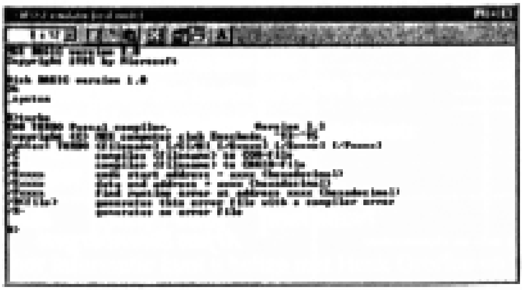
U heeft wellicht al gelezen dat MSX Computer Club Enschede sinds enige tijd de rechten heeft overgenomen van Borland van Turbo Pascal. Frits Hilderink heeft Turbo Pascal gedisassembleerd en er vele verbeteringen in aangebracht. Het resultaat hiervan is Turbo Pascal versie 3.3.

GIOS

Turbo Pascal wordt geleverd met GIOS, een uitgebreide verzameling hulproutines. GIOS staat voor Graphical Input Output System. Deze vlag dekt de lading niet helemaal. Er zitten veel grafische functies in GIOS, maar ook geheugenbeheer (via MemMan), bestandsbeheer en zelfs het aansturen van de PSG. Alle functies in GIOS die iets met de disk te maken hebben ondersteunen zowel DOS1 als DOS2. Het bijzondere aan deze routinebibliotheek is dat het geen includefile is die je mee moet compileren maar een TSR die de eigenlijk routines ergens uit de memorymapper haalt. Het kost je dus geen extra tijd bij het compileren en je hebt meer geheugen vrij.

Handleiding

Een handleiding was op het moment van verkoop nog niet beschikbaar, maar iedere koper kon zijn of haar naam opgegeven zodat de handleiding (op disk) na ongeveer twee weken in de brievenbus zou liggen. Op dit moment heb ik de handleiding nog niet binnen dus alle technische details kan ik u nog niet geven. ik kan alleen vertellen wat ik tot nu toe weet.



Turbo Pascal 3.3 in de MSX2 emulator onder Windows 95.

Editor weg

De meest opvallende verandering is het feit dat de editor verwijderd is. Veel mensen vonden de editor van TP een onhandig ding. Dit kwam doordat de standaard toetsinstelling niet bepaald intuïtief was. Zelfs om de cursor te bewegen

dan je een toetsencombinatie nodig. Had je dat echter eenmaal goed ingesteld dan was het een prima editor. TP is nu een zogenaamde command-line compiler geworden. Dat houdt in dat u de source intypt in een willekeurige editor (bij voorkeur TED) en dat u het programma als volgt compileert:

```
A:\>TURBO TEST.PAS /R-
```

Na compilatie staat de file `TEST.COM` op disk. Als er tijdens compileren fouten geconstateerd worden dan worden die op het scherm gemeld en tevens wordt de file `TURBO.ERR` aangemaakt waarin de foutmelding wordt opgeslagen. Met de optie `/R-` die ik hierboven gebruikte kan het genereren van deze file worden voorkomen. Wordt tijdens het compileren een fout geconstateerd dan blijft de tot dan toe aangemaakte COM-file gewoon op disk staan. Als je dan per ongeluk het programm toch start dan hangt de computer. Dit vind ik niet zo handig, vooral niet als je op de niet reset-bestendige ramdisk van MSX-DOS2 werkt. Het zou handiger zijn als de COM-file automatisch gewist zou worden of als er een errorlevel zou worden bijgehouden in een environment variabele.

Sneller?

Volgens de omslag van het CD-doosje waarin TP geleverd wordt zou de compiler sneller moeten compileren dan zijn voorganger maar daar heb ik eerlijk gezegd nog weinig van gemerkt. Maar wellicht komt dat doordat ik nog geen harddisk of een grote ramdisk heb, zodat de disk-access de snelheidswinst teniet doet.

Longint

De compiler is van binnen flink geoptimaliseerd waardoor snellere code geproduceerd kan worden. Vooral de rekenkundige bewerkingen zijn aangepakt. Er is tevens een nieuw datatype bijgekomen: de longint. Dit is een integer met een lengte van 4 bytes (32 bits) in plaats van 2 bytes (16 bits), waardoor het waardenbereik ligt tussen -2.147.483.648 en 2.147.483.647.

Tenslotte

In MCD Magazine zal ik in de Turbo Pascal cursus natuurlijk ook aandacht besteden aan deze compiler. Overigens, in de omslag van het doosje zit een bon voor één gratis update van TP. De compiler heeft zich bij MCCE al bewezen: de produkten AGE8 en Logibal zijn er mee gemaakt. Ik ben zeer tevreden met de compiler. In het begin vond ik het wel lastig dat de editor en de compiler los staan, maar dat wende heel snel. Aanrader!

Arjan Steenbergen

Compileren met TP3.3 in de MSX2 emulator onder Windows 95.

MSX4PC

Dit is de officiële naam van de MSX2 emulator hoewel vrijwel niemand die naam gebruikt. Op Tilburg was de lancering van de emulator .

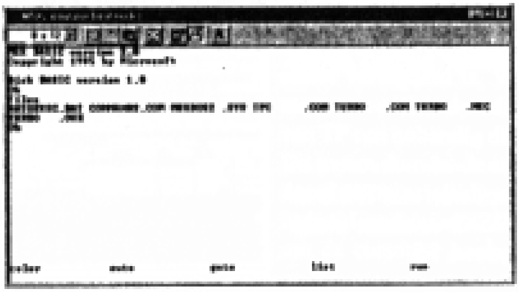
U heeft er al eerder over kunnen lezen in MCD Magazine maar ik zal het toch nog even herhalen. MSX4PC is een programma waarmee je op een PC een MSX computer kunt simuleren. Je kan je PC dan gebruiken als ware het een volwaardige MSX2, alleen dan zonder cartridgesloten. Bijna alle MSX1 en MSX2 programma's kan je via de emulator draaien. Een programma moet het wel heel bont maken wil het niet werken. Als een programma niet werkt dan heeft dat meestal te maken met de manier waarop de VDP of de disk gebruikt wordt.

Twee versies

Op de originele diskette staan twee versies van de emulator: een '*real mode*' versie en een '*protected mode*' versie. Deze twee modes hebben te maken met de mode waarin de procesor in de PC werkt. Wat dit precies inhoud is niet zo belangrijk dus dat zal ik hier niet verder uitleggen. Het verschil tussen deze twee versies is dat de protected mode versie meer kan, maar wel iets langzamer is dan de real mode versie. De real mode versie heeft EMS geheugen nodig. Om precies te zijn 64 kB. Gebruik hiervoor een geheugenbeheerder zoals EMM386 of Qemm. De protected mode versie draait bij de meeste mensen alleen onder Windows, tenzij u over Qemm beschikt.

Specificaties

De MSX2 die u met de emulator ter beschikking krijgt, is een MSX met de volgende eigenschappen:



Bestellen:
Maak ƒ30,= over op gironummer 6172462 t.n.v. Aktu Publications te Amsterdam o.v.v. MSX4PC.

- 128 kB RAM
- 128 kB VRAM
- nonvolatile ram
- alle MSX1 en MSX2 videomodes
- muis (indien beschikbaar natuurlijk)
- 1 fysieke diskdrive
- 1 virtuele diskdrive

Een volwaardige MSX2 dus. Deze eigenschappen betreffen de real mode versie van de emulator. De protected mode versie heeft als extra een memory mapper van 1 MB. In deze versie van de emulator zit nog geen ondersteuning voor geluidschips maar in de volgende versie zal dat vrijwel zeker wel zo zijn. De virtuele diskdrive die ik hierboven noemde bestaat uit een file op de harddisk ter grootte van een diskette (720 kB) die precies zo werkt als een gewone drive.

Systeemeisen

Om de MSX2 emulator goed te kunnen draaien heeft u een redelijk snelle PC nodig. Een 486DX 33 is eigenlijk het minimum. Dit lijkt me echter niet zo'n probleem want een 486DX2 66 is tegenwoordig al het instapmodel. Onder DOS moet u minstens 520 kB basisgeheugen vrij hebben en 64 kB EMS of expanded memory. Sommige mensen moeten dus hun `CONFIG.SYS` aanpassen en de optie `NOEMS` bij

`EMM386.EXE` verwijderen. Om de protected mode versie te kunnen draaien moet u over een geheugenmanager beschikken die DPMI ondersteunt. Dit zijn onder andere Qemm en Windows. Verder is een VGA kaart vereist. Deze kan in sommige gevallen wel eens problemen opleveren. Sommige videokaarten ondersteunen de resolutie die de emulator gebruikt (320 bij 240) niet, of niet goed. Dit is onder andere het geval bij mijn Trident 8900CL. Ik heb gemerkt dat videokaarten gebaseerd op een Tsjeng Lab chipset het vrijwel altijd goed doen.

Installatie

De emulator kan op de harddisk installeerd worden. Is dat gebeurd dat moeten de ROMs nog uit een MSX2 gekopieerd worden. Deze worden niet meegeleverd omdat daar nu eenmaal copyright op zit. De ROMs kunnen worden gekopieerd door op een gewone MSX2 computer het programmaatje `saveroms.bas` te draaien. Dit kleine programmaatje zet de BASIC-, de BIOS-, de DISK- en de EXTENDED-ROM in een file op disk. Deze files moeten op de harddisk in de zelfde directory als de emulator geplaatst worden. Dan kan de emulator gestart worden door `MSX` in te typen. Het opstartbeeld rolt langzaam over het scherm. Mijn PC is een 486DX 40 Mhz. Hiermee haal ik ongeveer 90 tot 100% van de

snelheid van een gewone MSX2 (zie de benchmarks in MCCM 75). Heel leuk is dat de emulator prima onder Windows (3.xx en '95) draait. Zo kan je dus bijvoorbeeld terwijl je een clubblad aan het maken bent een MSX op de achtergrond hebben staan die je oproept als je hem nodig hebt.

Opties

Als je in de emulator op de toetsencombinatie [illegible]+[illegible] drukt dan kom je in een monitor/disassembler terecht. Dit is de *debug* mode. Je kan zo stap voor stap bekijken wat je MSX aan het doen is. Dit is natuurlijk heel leuk voor programmeurs. Je kan op elk moment zien welke instructie wordt uitgevoerd, hoe de mapper is ingesteld, in welke mode de VDP staat en wat de inhoud van de Z80 registers is.

Vanuit de debugmode is echter meer mogelijk. Met de [illegible]-toets krijg je een overzicht van de beschikbare toetsen (zie figuur x). Met [R] is de MSX te resetten en met [illegible] is het alsof de MSX wordt aan- en uitgezet. De toetsen [S] en [L] dienen om de complete toestand van de MSX op schijf te bewaren en weer in te laden. De gehele inhoud van het RAM en VRAM geheugen, de toestand van de processor, de VDP en de memory mapper worden in een file bewaard en zijn met de [L] toets weer op te halen. Je kan dit bijvoorbeeld gebruiken om een spelstand te bewaren. Als je wilt stoppen bewaar je de huidige toestand en wil je verder spelen dan laad je die toestand weer in.

Mocht u nog fouten ontdekken in de emulator dan kunt u de toestand van de emulator vlak voordat de fout optreed bewaren met deze optie en opsturen naar MCCM. De maker van de emulator kan dan zien wat er precies aan de hand is en indien nodig de emulator verbeteren.

Compatibiliteit

Op de diskette van de emulator staat het bestand `ALL.TXT`. Dit is een lijst met 347 programma's die in de emulator getest zijn en werken. De lijst bestaat voornamelijk uit spellen, maar Dynamic Publisher staat er bijvoorbeeld ook tussen. De meeste spellen zullen gewoon op de emulator werken, tenzij ze splitscreens gebruiken of als de diskette zwaar beveiligd is. Een spel als *The Shrines of Enigma* werkt niet vanwege de beveiliging.

Tenslotte

Ik denk dat de MSX2 emulator een hele leuke ontwikkeling is voor de MSX. Er zullen echter mensen zijn die hun MSX nu verkopen omdat je hun PC als MSX kunnen gebruiken. Daar tegenover staat dat iedere PC een potentiële MSX is en dus iedere PC gebruiker een potentiële MSX'er. Ik hoop dus dat PC bladen ook aandacht zullen besteden aan deze ontwikkeling. De MSX markt zou er enorm door kunnen groeien. En daarbij, wie wil er nu geen MSX Notebook? (behalve dan de 50VPB!)

Arjan Steenbergen

R.O.M.

Nederland heeft ondertussen al een rijke historie voor wat betreft diskmagazines. De laatste, nee nieuwste telg in deze familie is ROM: Read Only Magazine.

De motor achter dit nieuwe magazine is de United MSX Force, kortweg UMF. Opmerkelijk is dat ook dit initiatief komt van mensen die in de BBS wereld zitten, net als MSX User en XSW Magazine. De hoofdredacteur is Roald Andersen, sysop van UMF BASE #1 (ROM mainbase).

Het eerste nummer van ROM is public domain, dus die zit binnenkort ook bij ons in de PD-bak. Het magazine kan op de harddisk worden geïnstalleerd. Hiervoor is een aparte menuoptie aanwezig die de installatie verzorgt. Natuurlijk is er ook geluid aanwezig dat uw oren naar keuze via de MSX-Music, of MSX-Audio bereikt. Vreemd genoeg kan ik niet kiezen voor stereo. In de toekomst zal de OPL4 (Moonsound) ook ondersteund worden - en hopelijk dus ook stereo.

Na een intro van CAIN verschijnt een menu waaruit men kan kiezen voor de onderdelen van de disk: magazine, music, msx art, install en software.

Het magazine

In het voorwoord legt de hoofdredacteur uit waarom het eerste nummer zo lang op zich liet wachten. De oorzaak blijkt het programmeren van de tekstroutine en het installatieprogramma. Nu kan ik begrijpen dat het installatieprogramma gewoon goed moet zijn, maar waarom men zoveel moeite heeft gedaan voor de tekstroutine begrijp ik niet. Naast de normale tekstscroll zoals we die ook van andere magazines gewend zijn kunnen er namelijk ook een aantal effecten gekozen worden. Deze effecten hebben tot gevolg dat de teksten op de meest verschrikkelijke manier uit elkaar worden gerekt, waardoor de tekst bijna niet meer leesbaar is. Heel knap geprogrammeerd hoor, daar niet van, maar volstrekt nutteloos. De laatst gekozen instelling blijft niet bewaard, zodat ik na het kiezen van een tekst altijd op nul moet drukken om een rustig

beeld te krijgen. Het combineren van tekst en illustraties had leuker geweest, maar ook zij zijn niet op dit idee gekomen....

De opzet van het magazine lijkt nog het meest op dat van Sunrise Magazine. Er is één scherm van waaruit de verschillende rubrieken gekozen worden. De tekening uit de film '*The Lion King*' op de achtergrond is zeer mooi. Hij is dan ook getekend door Richard 'Jetsoft' Stoffer, die ook al menigmaal in de MCCM te bewonderen was. Met de muis of de cursortoetsen wordt de aanwijspijl over het beeldscherm bewogen. Met een klik op een button kiezen we voor een bepaalde rubriek. Er verschijnt dan een scherm waarin men kan kiezen uit een aantal artikelen.

Er is een aardige hoeveelheid teksten aanwezig, hoewel de in de rubrieken games en software maar één recensie te vinden is. Dit is natuurlijk veel te weinig maar dit is het eerst nummer, dus dat zal nog wel verbeteren. De teksten zijn over het algemeen van redelijk niveau. De makers van ROM zijn van mening dat iedere MSX'er wel een PC naast zijn (echte) computer heeft staan. Daarom staan er ook teksten over PC zaken op de disk. Zo wordt onder andere de Intertia Player besproken, een uitstekende MOD-player voor de PC - die overigens gemaakt werd door een ex-MSX'er.

Music
De teksten in het magazine gaan uiteraard vergezeld van goede muziek. Deze muziek is apart te beluisteren in de Music Player. Vreemd is wel dat de muziek hier veel te langzaam loopt. Overigens, de 'huismuzikant' van ROM is WOLF. Het verlaten van de player met Esc levert een syntax error op.

MSX Art & Software
Als we kiezen voor één van deze twee onderdelen dan belanden we gewoon in BASIC met de mededeling dat er maar één plaatje is, of dat alles ingepakt is.

Install
Het installatieprogramma ziet er fraai uit. Met dit onderdeel kunt u onder andere ROM op harddisk installeren, frequentie kiezen en natuurlijk de gewenste geluidsuitbreiding.

Conclusie
Over het algemeen ziet ROM er goed verzorgd uit. Er zijn natuurlijk nog wat opstartprobleempjes maar dat hoort er nu eenmaal bij. Volgende nummers zullen zeker beter zijn. Een aanrader.

Arjan Steenbergen

Muziekdemo's

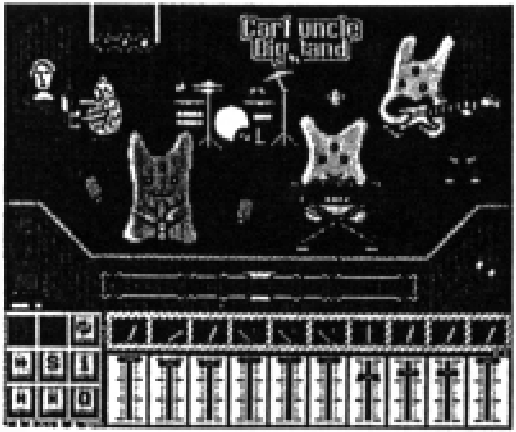
Vier muziekdisks, die op de beurs in Tilburg werden uitgegeven, hier besproken.

The Carbuncle Big Band

Kent u ze nog, de Carbuncles? Dat zijn die wezentjes uit het spel Puyo Puyo van compile. Niet die ronde slijmbollen, maar die beestjes die er uitzien als een hand met drie ogen en een mond.

Sinds compile zich met de super NES is bezig gaan houden zitten zij zonder werk. Hun snackbar à la Planet Hollywoord werd niet zo'n succes als zij gehoopt hadden, evenals hun deelname in Models Inc. Toen ze in Europa waren om de CD-ROM drives van Mitsumi te promoten werden ze plotseling ontslagen! Hun baan werd ingenomen door de meiden van Wendy Magazine en de Peach-Up disk. Ze konden nergens meer heen. Ze zworven een tijdje door Europa totdat ze Limburg bereikten. Van Rolf X kregen ze het adres van de Hegega-Dome. Daar beginnen ze nu aan een cariëre als de Carbuncle Big Band!

Dit is het verhaal over de Carbuncles waar deze muziekdisk mee begint. Het intro duurt vrij lang, maar is te onderbreken met een druk op de spatiebalk. Vervolgens wordt de musicplayer ingeladen. Dit is een wel heel bijzondere player. De hele Carbuncle Big Band staat op het podium en speelt de muziek die jij, als regisseur van het geheel, aangeeft. Je zit zelf achter een groot mengpaneel met schuiven en metertjes. Links zit een bedienigspaneel waarmee de muziekstukken gekozen worden. Start je een muziekstuk dan begint de hele band mee te spelen! Niet zomaar willekeurige bewegingen, nee, als er drums klinken dan zie je dat ook op het beeld. evenzo met de fluit, de synthesizer, de gi-



taar en de piano. Dit ziet er heel erg leuk uit. Bijna alles in beeld beweegt. Er staat geen enkel figuurtje stil. Het borstbeeld van Bach zingt vrolijk mee met de piano, de vier Puyo's bedienen het drumstel en twee cola blikjes dansen mee op de muziek.

De muziek is voor het grootste deel eigen werk. Van de 53 muziekjes zijn er 29 zelf gecomponeerd. De overige nummers zijn covers van muziek uit bekende spellen. Hierbij valt op dat de muziek van compile in de minderheid is. De muziek van compile's concurrent Konami is beter vertegenwoordigd. De Carbuncles spelen blijkbaar niet graag uit eigen werk. Misschien komt dat wel door hun ontslag.

U merkt wel, dit is een hele leuke disk. de muziek klinkt leuk en de presentatie is schitterend. Deze demo moet u een keer gezien hebben. Mooi werk van Hegega.

Jarretenk

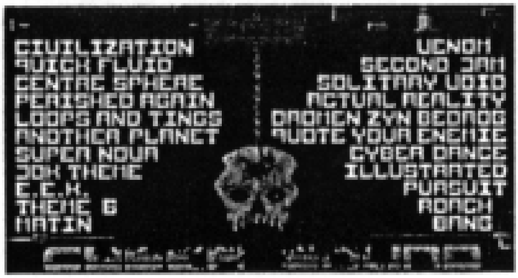
Van het type 13 in een dozijn is deze demo Jarretenk, de opvolger van Soepfiskje.

De demo start met een kort intro begeleid door leuke muziek. Een druk op de spatiebalk brengt me naar de afspeelroutine. Tja, wat moet ik daarover zeggen. Een scherm met in het groot de titel Jarretenk. Onderin de gebruikelijke bedieningsknoppen om een muziekstuk te kiezen. Bovenin de standaard equalizer, hoewel deze niet het volume van een kanaal weergeeft, maar de toets die is aangeslagen. Het effect is echter hetzelfde.

Van de in toaal 50 nummers is het grootste gedeelte gemaakt door Meits. Chip, Dandan en Impuls Corporation zijn de overige componisten. De muziek kon mij over het algemeen niet boeien. Een paar nummers waren wel goed, voornamelijk die van Dandan. Eigenlijk vond ik het muziekje tijdens het de intro van de demo nog het beste. Wat Jarre te maken heeft met deze demo is me overigens een raadsel. Conclusie: alleen voor de verzamelaar (of fans)...

Cybersound

The Last Dimension blijkt gelukkig niet de laatste dimensie te zijn waarin Compjoetania zich begeeft. Cyber Sound is hun nieuwe muziekdisk.



Cyber Sound

Het intro van de demo bestaat uit een onzinnig verhaaltje over het gebruik van muziek in een één of andere intergalactische oorlog. Het verhaal slaat nergens op en is niet te onderbreken. Eén keer dit verhaal lezen gaat nog, maar om het verplicht iedere keer te moeten lezen is minder leuk.

Dan verschijnt eindelijk de musicplayer. Met de cursortoetsen en de spatiebalk kan uit 22 nummers gekozen worden. In sommige nummers is de invloed van andere componisten duidelijk te horen. De muziek is vrij afwisselend. Er zitten hele snelle nummers bij maar ook wat rustiger werk. Er staat zelfs een versie van '*Dromen zijn bedrog*' op. Deze was op de beurs in Tilburg duidelijk te horen - vooral tijdens het afbreken van de stands. Mijn eerste indruk van de muziek was dat veel nummers op elkaar leken, maar blijkbaar had ik net die nummers gekozen die allemaal hetzelfde geluid gebruiken. Een tweede keer luisteren gaf mij gelukkig een andere indruk.

Met ESC wordt de musicplayer verlaten. Er volgen dan nog twee extra onderdelen. Allereerst natuurlijk een scrolltekst met daarin de groeten en enkele mededelingen. Met de cijfertoetsen kan de scroll versneld worden. Door nogmaals op ESC te drukken springen we naar het laatste onderdeel: een plaatje dat uitgerekt, geroteerd en vervormd wordt. Dit is wel grappig om te zien en het zal veel mensen verbazen dat zoiets op de MSX mogelijk is.

Ik vond Cybersound een leuke muziekdisk. Het intro is irritant, maar de muziek is goed en het einde van de demo is leuk om naar te kijken.

Real Motion

Dit is geen echte muziekdemo. Het is een videoclip op diskette. De heren van N.O.P. hebben een videoclip van Maria Carey gedigitaliseerd - beeld en geluid -en zodanig op diskette gezet dat de digitalisatie rechtstreeks van disk is af te spelen. De resolutie van de beelden is echter bedroevend laag. Ik weet niet precies wat de resolutie is van de beelden maar ik schat 64 bij 64. Dat zou op zich nog geen ramp zijn ware het niet dat de digi's beeldvullend worden weergeven. Dat geeft een blokkerig beeld.

Het idee is heel leuk en het is ook heel leuk te zien dat zoiets wel mogelijk is op de MSX, maar bruikbaar is het niet. De demo is Public Domain, dus kijkt u er eens naar. U heeft wel een muziekmodule nodig, anders blijft u na de scrolltekst met een zwart beeld zitten. Bovendien werkt hij niet op computers met een afwijkende diskrom, zoals Turbo-R en 2+.

Arjan Steenbergen

FKD-FAN

April 8th '95 NIHONGUIN GUASON

In spanje zijn een aantal MSX clubs nog steeds actief. Sommige clubs brengen een eigen blad uit. Een van deze bladen is de FKD-FAN.

De FKD-FAN die ik hier bespreek is een speciale Tilburg Editie. De voertaal in dit blad is engels maar ik weet niet of dit altijd zo is. De FKD-Fan gaat voornamelijk over spellen en alles wat daarmee te maken heeft. Het formaat is A4 en het blad is rijkelijk voorzien van illustraties en screenshots - in zwart/wit. De screenshots zijn tamelijk wazig. Waarschijnlijk doordat het echte screenshots zijn - dus met een fotocamera genomen - en geen geripte plaatjes die ik gebruik.

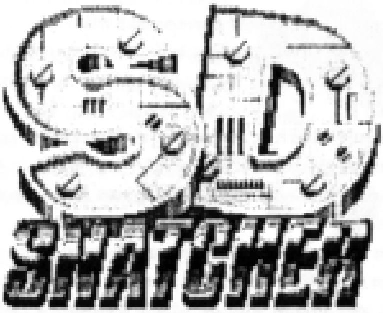
In de editorial wordt het FKD-Team en de FKD-Fan geïntroduceerd. Een handleiding voor Sorcerian moet de gefrustreerde knuppelverslaafde helpen. Het volgende artikel gaat over Konami's Snatcher, The Cyber Punk Adventure (niet te verwarren met SD-Snatcher). In zeven pagina's wordt uitgelegd hoe u het spel moet uitspelen. De pagina daarop bevat foto's van de medewerkers van het FKD-Team. Dit is heel leuk gedaan: het gezicht van een medewerker is op het lijf van een figuur uit Snatcher geplakt. MSX in Spain, '*Not alive but never death.*' is de titel van het volgende artikel. In dit uitermate interessante artikel wordt de geschiedenis van de MSX clubs in Spanje uitgelegd. Een overzicht van MSX Musix CD's vult de volgende drie pagina's. Dit is een uitgebreid overzicht van CD's met muziek uit bekende MSX spellen. De daarop volgende tips rubriek is goed gevuld met tips voor diverse Japanse spellen. Hieruit blijkt wel de sterke voorkeur van de samenstellers voor de Peach Up disks. De uitsmijter van het blad is de Microcabin Art Gallery.

Ik vond het heel leuk om eens een spaans MSX blad te lezen. De FKD-Fan is een leuk blad dat MSX'ers op spellen gebied veel te bieden heeft en ook voor Nederlanders interessant is -mits in het engels. Probeer eens een exemplaar te pakken te krijgen...

Arjan Steenbergen

Gezocht:
The Snatcher
(niet SD-Snatcher)
bel 078-146378

The story of... SD-Snatcher

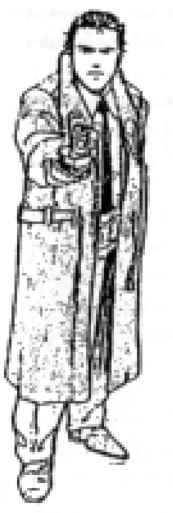


- deel 3 -

door Dennis Lardenoye

Gilian zoekt zijn weg door de duisternis, en stuit tenslotte op de ingang naar het lab. Dit laboratorium blijkt verlaten, op wat Metal Creatures na... hoewel? Helemaal achterin het lab komt hij een oude bekende tegen: de Chinees! Zijn CHAN SHOHO, en hij heeft 4 'naked Snatchers' bij zich. Gilian levert een felle strijd met de vijf, en verslaat ze allemaal. Dan komt hij bij een gesloten kluis, waar twee getallen moeten worden ingevoerd om te openen: 1. het aantal bedden in het lab. 2. het aantal skeletten in het lab (gemeen! op het eerste gezicht liggen er vijf skeletten als je langs de skelettenruimte loopt... Eén ervan blijkt echter geen skelet te zijn, maar een gehalveerde Snatcher!)
In de kluis vindt Gilian een belangrijk document: een lijst met alle prominente gesnatchte personen! Ze staan er allemaal op: Purnet, Chan, Rob, Lisa, en er staat nog een naam op de lijst...Benson Cunningham! De directeur van Junker is ook een Snatcher! Dan is het hoofdkwartier dus in gevaar!
Gilian haast zich terug naar het hoofdkwartier, maar ontdekt bij aankomst dat hij al te laat is.. Mika ligt bloedend en bewusteloos over haar bureau heen. Met Harry is het erger gesteld... Hij ligt bloedend op de grond, en is stervende... Hij weet Gilian nog te vertellen dat Jamie is meegenomen, en dat de aanvallers van binnenuit kwamen. Jamie is inderdaad weg. Geoff ligt bewusteloos op de grond en Cunningham is ook weg.
Omdat Harry zei dat de aanvallers uit Cunninghams kamer kwamen, onderwerpt Gilian deze kamer aan een nauwkeurig onderzoek. En inderdaad, het schilderij aan de muur blijkt meer te verbergen dan alleen maar muur! Via deze gang hield de Cunningham-Snatcher contact met de andere Snatchers.
Gilian zoekt zich een weg door het grottenstelsel, blaast wat robots op, en treft tenslotte de valse Cunningham. Na een fel gevecht weet de zwaargewonde Snatcher nog weg te komen. Gilian volgt hem, en komt dan bij... Jamie! Tenminste, dat lijkt zo... Ook van haar is al een Snatcher duplicaat gemaakt. Nadat Gilian de valse Jamie heeft opgeruimd, komt hij weer een Snatcher tegen (met een balonnetje) die wegvlucht. Gilian volgt hem, en komt dan ineens weer op straat terecht. En wel voor een groot pretpark, in het centrum van de stad: de SYD GARDEN.
Gilian volgt de Snatcher over het hele terrein van het park, maar raakt hem tenslotte kwijt in de buurt van het MAGICAL HOUSE, een attraktie die gesloten is. (De Syd Garden is overigens een van de mafste lokaties van het hele spel. De

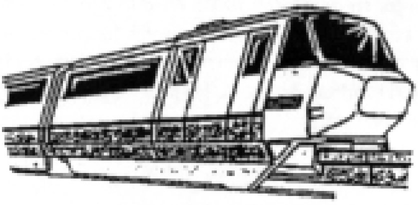
personen die je hier aanspreekt maken bv. vaak reklame voor Solid Snake of Quarth, en van de kleine ventjes krijg je teksten te horen als "Mama, icecream!". Er wordt je ook herhaaldelijk Merry Christmas toegewenst, want het spel speelt met kerstmis.)
Nadat Gilian nog even rond heeft gekeken, komt hij tot de conclusie dat de Snatcher echt verdwenen is... (nog iets leuks: als je je hoofd door een van de borden bij het Magic House steekt, krijg je van NAVI te horen "Gilian, wordt toch eens volwassen!").
Dan ontvangt Gilian een radio-oproep van niemand minder dan Randam, die op hem wacht bij de achteruitgang van het park. Met Randams motor rijden ze naar het ziekenhuis van de stad. Randams vader ligt daar namelijk, en hij heeft een belangrijke mededeling voor Gilian. De gedaante die in het ziekenhuisbed ligt, Randams vader, is niemand minder dan DR. PETROVICH (jawel, uit Metal Gear 1 en 2!). Van een verpleegster krijgen ze te horen dat ze te laat zijn... even eerder die dag is Petrovich Madnar op 104-jarige leeftijd overleden... (Petrovich ontwikkelde trouwens veel wapens voor Junker. Het is niet voor niets dat je NAVI een verkleinde uitvoering van de Metal Gear lijkt!).
Petrovich heeft echter een "Memory Tape", een soort videoband, achtergelaten voor Gilian, waarop zijn laatste boodschap staat. Gilian stelt deze in werking, en Petrovich spreekt hem toe. Petrovich geeft belangrijke informatie, onder over het ontstaan van de Snatcher. Volgens Petrovich is de Snatcher een uitvinding van een zoon van hem, Elijah. Vreemd genoeg noemt hij Gilian "Doctor", en geeft als verklaring dat Gilian één van de geleerden was die mee heeft gewerkt aan het SNATCHER PROJEKT. Dit geeft stof tot nadenken aan Gilian... Het belangrijkste echter is, dat Petrovich erachter is gekomen waar de Snatcher hoofdbasis is! Via alle informatie die hij van Randam heeft gekregen (de Snatchers moeten een ondergrondse basis hebben, de connectie Snatcher-Moskou) is hij tot de conclusie gekomen dat er maar een plaats kan zijn waar de Snatchers zich schuilhouden: in de schuilplaatsen onder het oude Kremlin!



Gilian laat NAVI een oude kaart van Moskou projekteren, en daaroverheen de kaart van Neo Kobe City. De Syd Garden is precies over de oude stadskern heen gebouwd! (vergelijk de loop van de riviertjes in de Syd Garden maar eens met die op een kaart van Moskou in een atlas. Je zult zien dat ze precies overeen komen!). En op de plek waar vroeger het Kremlin stond, is nu... het Magical House, waar de Snatcher verdween!
En zo gaan Randam en Gilian terug naar het park, waar ze het Magical House binnenvallen. Gilian dringt door via grof geweld, terwijl Randam zich als Snatcher vermomt om erdoorheen te komen... Onder het Magical House openen ze de poort die leidt naar de Snatcher Hoofdbasis...
Na lang vechten komt Gilian bij een laboratorium, waar veel ontvoerde geleerden werken, die bezig zijn aan onheilspellende experimenten voor de Snatchers. Na een VIP-ID kaart te hebben bemachtigd, een supergrote tank-robot te hebben opgeblazen en

langs een kernreactor te zijn gekomen, ontmoet Gilian Randam weer, die op hem staat te wachten.
Ze dringen een soort troonzaal binnen, waarinen een zame oude man op een troon zit; ELIJAH MADNAR. In de nu volgende tussendemo volgt een zeer onthullend verhaal over Gilians duistere verleden... Elijah vertelt zijn verhaal, de schuld drukt zwaar op zijn schouders en hij heeft spijt van zijn daden in het verleden. Het begon allemaal in 1990, toen er een Amerikaans/Russisch projekt werdt opgestart om een robot te maken, die zo menselijk mogelijk zou zijn. Het team zou in een ondergronds lab werken bij het Siberische Nowrosibirsk. Naam van het team: het FRANKENSTEIN PROJECT TEAM... De leider van het projekt was de Russische roboloog Petrovich Madnar. Verder werkte zijn zoon, Elijah mee, die ook roboloog was, en waren er twee NATO-geleerden: de psycholoog Gilian Seed en de biologe Jamie Lorraine!

Het projekt verliep voorspoedig, en werdt later verplaatst naar een lab. onder Moskou. Het projekt werd herdoopt in het SNATCHER PROJEKT, omdat de gemakkelijkste manier om een mensachtige robot te maken, een metalen endoskelet was, met een kunsthuid eromheen.
Maar er waren grote problemen op komst... Zowel Gilian als Elijah werden verliefd op de knappe Jamie. Zij koos tenslotte voor Gilian, en ze trouwden in 1991... Elijah kon deze tegenslag maar moeilijk verwerken, en hij stortte zich met nog grotere hevigheid op zijn werk. Maar zijn ambities waren te groot. Hij wilde zelf leider van het projekt worden, maar zijn vader Petrovich vond dit niet goed... En juist toen het projekt bijna voltooid was en Petrovich naar een congres in Amerika was, vond de Tsjernoton ramp plaats... Het virus roeide heel de Sowjet-Unie uit, maar het lab onder het Kremlin was hermetisch van de buitenwereld afgesloten, hier waren Gilian, Elijah en Jamie veilig. Maar ze wisten dat ze misschien wel tien jaar in de ondergrondse schuilplaats zouden moeten blijven zitten. Elijah bracht redding. Hij had een proces ontwikkeld, dat hij de 'COLD SLEEP' noemde, en dat een menselijk lichaam voor lange tijd in ingevroren staat bewaard kon houden.
Gilian en Jamie gaven er de voorkeur aan te worden ingevroren, totdat het besmettingsgevaar weg zou zijn... Maar Elijah zag nu eindelijk zijn kans om wraak te nemen. Hij verzette het tijdsmechanisme van de capsules, en zorgde ervoor dat ze niet 10, maar 50 jaar aktief zouden blijven. Hij wist dat er bij langdurig invriezen geheugenverlies kon optreden, en wilde de twee zo uit elkaar drijven. En de desoriëntatie in een tijd te moeten leven waarin ze niet thuis hoorden, zou de rest doen.
Elijah zelf werd niet ingevroren. Hij zag nu de kans schoon om zijn experimenten eindelijk ongestoord uit te voeren... Met behulp van de aantekeningen van zijn vader werkte hij verder...50 jaar lang... Hij perfectioneerde het Snatcher-ontwerp... En ondertussen werd boven zijn hoofd een nieuwe stad



opgebouwd. Toen het Snatcher-ont-werp op het punt van vol-tooiing stond, zag Elijah Neo Kobe City als de perfekte plek om zijn kreaties uit te testen. Het oorspronkelijke doel van het projekt was geweest een robot te ontwerpen, die niet van een mens te onderscheiden was. Hij liet zijn kreaties in de stad rondlopen,met de kunsthuid... en niemand zag het verschil. En nog had Elijah niet genoeg... Hij wilde méér maken van de Snatchers, iets bovenmenselijks. En zo lukte het hem een prototype te maken van een wezen, met een bo-venmenselijke intelligentie... En zoals zo vaak gebeurt bij dit soort expe-rimenten, liep de boel uit de hand! Het wezen de MASTER SNATCHER, werd te intelligent, en kreeg te veel macht. Het kon de andere Snatchers controleren, en kreeg vreemde ideeën over het grijpen van de macht in de wereld. En Elijah kon het niet langer meer controleren. De Master Snatcher dwong hem om steeds maar nieuwe Snatchers te maken, en daarna steeds nieuwe gevechtsrobots te ontwerpen, totdat hij tenslotte te oud en afgeleefd ervoor was geworden, in de 80 jaar...

En zo zit hij dan voor Gilian en Randam, een wrak van een man. Hij vertelt dat de Master Snatcher pas geleden een duister plan heeft ontwikkeld: LEVEL2, dat de hele wereld zal vernietigen... Hij heeft namelijk een aantal wetenschappers ontvoerd, die een opvolger hebben gemaakt van het oude Lucifer virus: LUCIFER-BETA!! Zich nog sneller verspreidend,en nog dodelijker. Master Snatcher wil dit virus loslaten op de mensheid, zodat hij en zijn Snatchers de wereld kunnen overnemen...Maar de wetenschappers hebben, buiten weten van de Snatchers om, een tegengif gemaakt voor het Lucifer-beta virus: L-ANGEL volgens Elijah moet Gilian dit koste wat kost in handen zien te krijgen. Jamie is, volgens Elijah, nog dieper in de basis om aan een ander projekt te werken.

Maar dan merkt hij Randam op, en vraagt wie hij is. Op Randams antwoord begint hij plotseling hard te lachen! Gilian en Randam denken al dat hij gek geworden is, maar Elijah legt het uit. Petrovich heeft nooit een tweede zoon gehad! (dat zou ook moeilijk kunnen, iemand van 104 jaar met een zoon van in de twintig...) Randam Hajile is...een cyborg!! Randam was het prototype van de Snatchers, door Petrovich ontwikkeld. Petrovich lag nogal eens overhoop met zijn zoon, dus maakte hij van Randam de ideale zoon: hij dupliceerde Elijah gewoon... en dat zie je ook aan de naam: RANDAM HAJILE omdraaien geeft ELIJAH MADNAR (typisch Petrovich!). Randam vindt dit nog niet genoeg bewijs, en geeft een forse snee in zijn arm, om te bewijzen dat hij wel menselijk is.. Enfin, dit blijkt dus van niet... Even na deze onthulling geeft Elijah Madnar de geest. Hij heeft zijn vader niet veel overleefd...

Diskettes

per 10 stuks

slechts 5 gulden

(zonder doosje en labels)

verkrijgbaar bij de bar

Te koop:
Naar MSX2+ omgebouwde NMS8250
met 2 drives + monochroom monitor +
FM-PAC + software + boeken.

prijs: ƒ300,=
Tel. : 01840-19107

Te koop:
Morse/Telex decoder voor MSX
hardware + software
(kastje op de joystickpoort)

prijs: ƒ75,=
Tel. : 078-146378 (jan)